

Vorwort	5
Zahlenraum bis 100	6
Blitzschnell I	6
Blitzschnell II	7
Partnersuche	8
Würfelaufgaben I	9
Finde das Gleiche	10
Streichholzkönig	11
Würfelaufgaben II	12
Finde die Aufgabe	13
Der Hellseher	14
Nicht über 100!	15
Zahlensuche	16
Materialien: ZR bis 100	17
Zahlenraum bis 1 000	20
Paare finden – Zahlendarstellung	20
Stellenquiz	21
Nachbarzahlentempo	22
Der Fehlerteufel	23
Welche Zahl wurde vergessen?	24
Bis zum nächsten Hunderter	25
Der Median	26
Alles oder nichts	27
Ich sehe eine Zahl, die du nicht siehst!	28
Materialien: ZR bis 1 000	29
Zahlenraum bis 1 000 000	31
Zahlen malen	31
Stellenquiz	32
Zahlenexpress	33
Bis zum nächsten Tausender	34
Reihen ziehen	35
Materialien: ZR bis 1 000 000	36
Brüche	37
Teil des Ganzen	37
Alle Zehne	38
Gerecht oder ungerecht?	39
Paare finden – Brüche I	40
Paare finden – Brüche II	41
Wer hat mehr?	42
Halbe Spiel	43
Materialien: Brüche	44

Dezimalzahlen	48
Dezimalzahlquiz	48
Dezimalzahlvergleich	49
Kampf der Dezimalzahlen	50
Dezimalzahlvergleich	51
Wechselkönig	52
Auf dem Wochenmarkt	53
Paare finden – Dezimalzahlen	54
Runden	55
Materialien: Brüche	56
Bruch, Dezimalzahl und bildliche Darstellung	61
Was gehört zusammen?	61
Geh aufs Ganze!	62
Materialien: Kombination	63
Größen	65
Wie lang ist das?	65
Schätz-die-Strecke-Lauf	66
Wie schwer ist das?	67
Gewichte schätzen	68
Tier-Quartett	69
Die Uhr	70
Finde die Uhrzeit	71
Blindes Uhr lesen	72
Schätz-die-Zeit-Lauf	73
Paare finden – Umrechnen	74
Bitte passend bezahlen!	75
Wie viel ist das?	76
Im Supermarkt	77
Materialien: Größen	78
Rationale Zahlen	87
Thermometerspiel	87
Das Ordnungsamt	88
Aufgaben malen	89
Mein Portemonnaie	90
Shopping-Tour	91
Materialien: Rationale Zahlen	92

Liebe Kolleg*innen,

die Kinder in Ihrer Lerngruppe benötigen mehr Sicherheit in den mathematischen Basiskompetenzen und in der Beherrschung der Zahlenräume? Brauchen Sie Anregungen und Ideen, um abwechslungsreich zu fördern? Suchen Sie motivierende Formate für die gesamte Klasse? Eigentlich haben Sie viele Rechenspiele im Kopf, dann stehen Sie aber vor der Klasse und Ihnen fällt wieder keines ein?

Wenn Sie Ihre Schüler*innen nicht mit klassischen Arbeitsblättern langweilen wollen, haben wir passendes Material für Sie. Grundlegende mathematische Kompetenzen sind in diesem Heft spielerisch verpackt, sodass die Lernenden einen motivierenden und spielerischen Zugang zu den verschiedenen Themenfeldern finden.

Spiele ist – man denke an Kleinkinder – für Menschen eine wichtige Möglichkeit zum Erkenntnisgewinn. Spielen bietet gleichzeitig Motivation und Interaktion mit anderen, also eine motivierende Möglichkeit zum kooperativen Lernen. In der Theorie werden Spielen und Lernen häufig als Gegensatz gesehen, anstatt von der Kombination zu profitieren.

Das vorliegende Buch bietet verschiedene Spielideen sortiert nach mathematischen Themenfeldern:

- Zahlenraum bis 100
- Zahlenraum bis 1 000
- Zahlenraum bis 1 000 000
- Brüche
- Dezimalzahlen
- Bruch, Dezimalzahl und bildliche Darstellung
- Größen
- Rationale Zahlen

Jede Spielbeschreibung umfasst maximal eine Seite. Zur schnellen Orientierung finden Sie oben auf jeder Seite die folgenden Angaben:

- Thema
- Anzahl der Spieler
- Spielort
- Hinweis, ob bei dem Spiel Hilfe durch einen Erwachsenen nötig ist
- benötigtes Material

Übersicht über verwendete Piktogramme:



Anzahl der Spieler



grundlegende Informationen



benötigtes Material

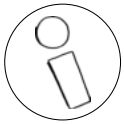
Die Spielbeschreibungen (Vorbereitung, Durchführung, Ziel des Spiels) richten sich direkt an die Schüler*innen. Nach der Spielbeschreibung folgen Hinweise zu möglichen Varianten. Jede Variante ist durch ein Symbol gekennzeichnet:

- Minus: Spiel vereinfachen
- Kreis: Spiel gleichschwer
- + Plus: Spiel erschweren

Zuletzt gibt es, wo möglich, einen Hinweis auf ähnliche einfachere Spiele, die wir Grundlagenspiele nennen. Diese können zur Aktivierung von Vorwissen eingesetzt werden.

Wir wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg beim Spielen.

Simon Kieninger und Ann-Kathrin Sueck



Thema: Multiplikation und Division
Spielort: am Tisch
ohne Hilfe spielbar



drei Würfel
Würfelbecher
Blatt und Stift

Vorbereitung:

Legt die Würfel, den Würfelbecher, Blatt und Stift bereit.

Erstellt auf dem Blatt eine Tabelle mit einer Spalte für jeden Mitspieler. Tragt dort eure Namen ein.

Durchführung:

Der Spieler mit der kleinsten Schuhgröße beginnt.

Schüttle den Würfelbecher mit drei Würfeln und stülpe in anschließend auf den Tisch.

Multipliziere und dividiere die gewürfelten Zahlen so, dass das Ergebnis möglichst nah an der Zahl 18 ist (Beispiel: $4 \cdot 6 : 2 = 12$).

Schreibe den Unterschied zwischen deiner berechneten Zahl und der 18 in deine Spalte (im Beispiel 6, da: $18 - 12 = 6$).

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Nach vier Runden ist das Spiel beendet.

Rechnet nun für jeden Spieler die aufgeschriebenen Zahlen zusammen.



Ziel des Spiels:

Der Spieler mit dem geringsten Wert gewinnt.

Varianten:

- Verändert die Anzahl der Spielrunden.
- Verändert die Zielzahl, an der euer Ergebnis so nah wie möglich sein soll (Vorschlag: eine Zahl zwischen 16 und 22).
- + Nehmt einen vierten Würfel hinzu und verändert die Zielzahl entsprechend (Vorschlag: eine Zahl zwischen 25 und 35).

Grundlagenspiele:

- Finde das Gleiche, ► Würfelaufgaben I



Thema: Stellenwertsystem
Spielort: beliebig
mithilfe eines Erwachsenen spielbar



zehn Gegenstände (z. B. Stifte)

Vorbereitung:

Gebt die zehn Gegenstände dem Spielleiter (Erwachsener).

Durchführung:

Der Spielleiter zählt langsam von einer beliebigen zwei- oder dreistelligen Zahl an weiter. Ab der vierten Zahl baut er einen Fehler ein.

Hört aufmerksam zu und sucht den Fehler.

Der Spieler, der den Fehler bemerkt, meldet sich, wird drangenommen und benennt den Fehler.

Ist die Antwort richtig, bekommt er einen Gegenstand vom Spielleiter.

Wird der Fehler von keinem Spieler bemerkt, zählt der Spielleiter einfach weiter und baut einen neuen Fehler ein.

Wenn der Spielleiter keine Gegenstände mehr hat, ist das Spiel beendet.



Ziel des Spiels:

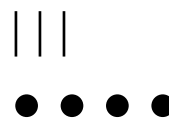
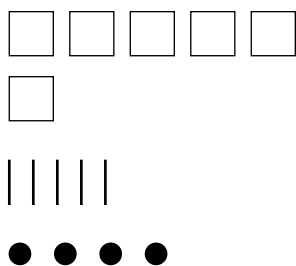
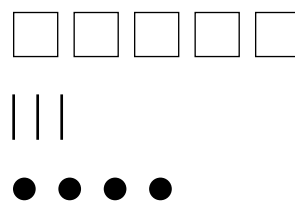
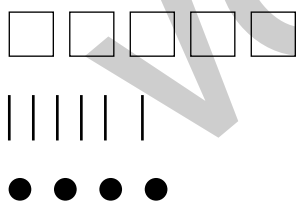
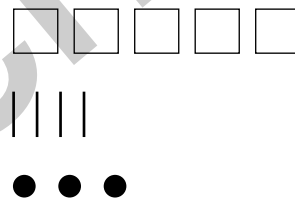
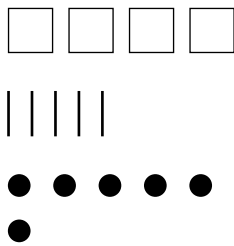
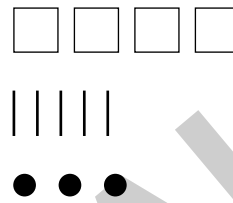
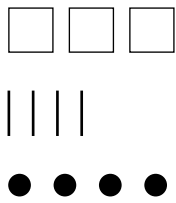
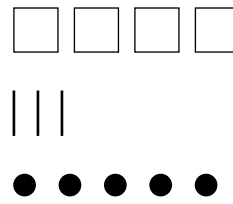
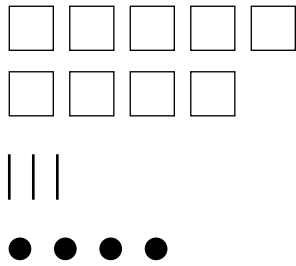
Der Spieler mit den meisten Gegenständen gewinnt das Spiel.

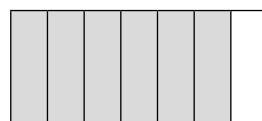
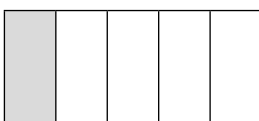
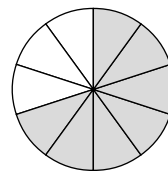
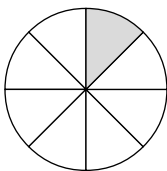
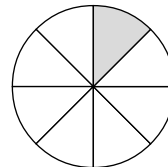
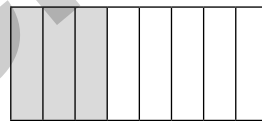
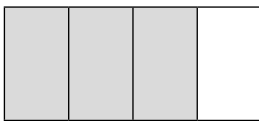
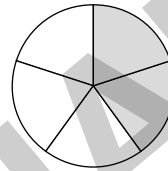
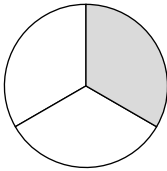
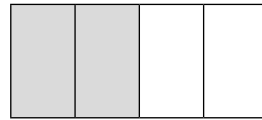
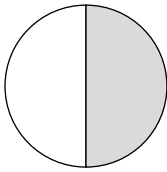
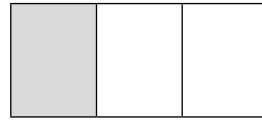
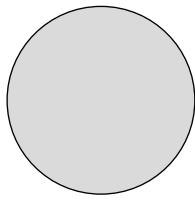
Varianten:

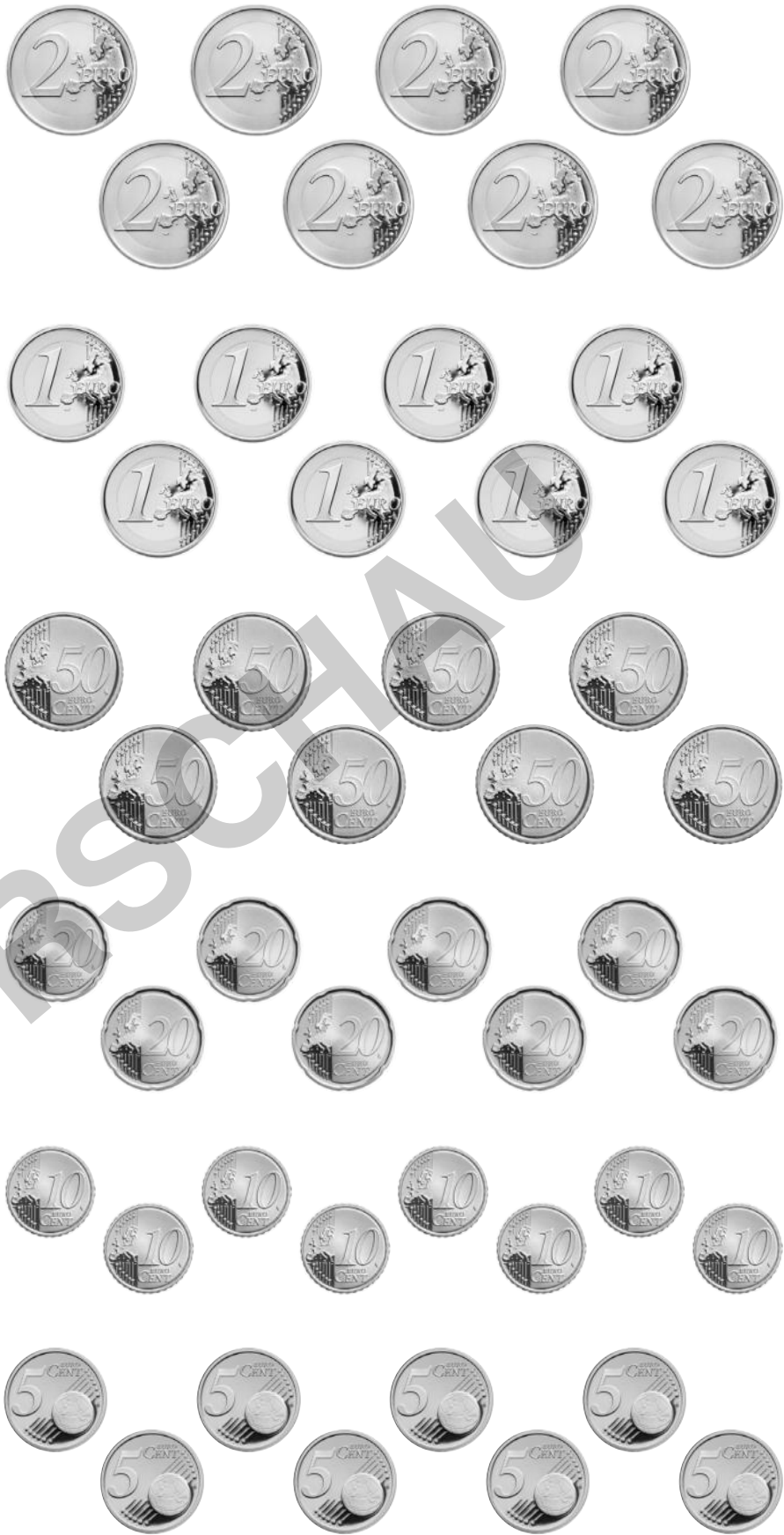
- Der Spieler, der den Fehler findet, wird zum neuen Spielleiter.
- + Der Spielleiter zählt nur noch Zahlen der 10er- oder 20er-Reihe.
- + Der Spielleiter zählt nur noch Zahlen der 2er- oder 5er-Reihe.
- + Der Spielleiter zählt rückwärts.

Grundlagenspiel:

- Nachbarzahlentempo



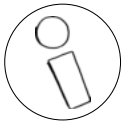




Geldscheine © Mehaniq – shutterstock.com

Münzen © janvier – Fotolia.com

S. Kieninger/A. Sueck: Rechenspiele gegen Rechenschwäche 5-7
© Auer Verlag



Thema: Größenvorstellung, Längen

Spielort: am Tisch

ohne Hilfe spielbar



Spielkarten (Material 1)

Schere

Vorbereitung:

Lasst euch die Spielkarten kopieren und schneidet sie aus.

Mischt die Spielkarten und legt sie verdeckt als Stapel auf den Tisch.

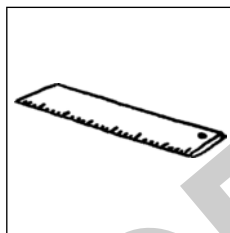
Durchführung:

Jeder Spieler zieht vier Spielkarten vom Stapel, die er offen vor sich auf den Tisch legt. Ziel ist es, vier zusammenpassende Spielkarten zu bekommen.

Der Spieler, der zuletzt Geburtstag hatte, beginnt.

Du kannst nun entweder eine Spielkarte mit einem Mitspieler tauschen oder eine Spielkarte unter den Stapel in der Mitte legen und dafür eine neue Spielkarte ziehen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Er kann ebenfalls tauschen oder eine Spielkarte abgeben und eine neue ziehen.



30 cm

300 mm

0,3 m

Ziel des Spiels:

Der Spieler, der zuerst vier zusammenpassende Spielkarten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Varianten:

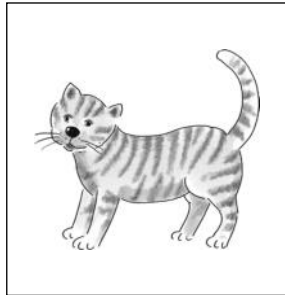
- Der Tausch darf abgelehnt werden.
- + Legt acht Spielkarten vor euch und sammelt zwei Viererpaare.
- + Erstellt weitere Spielkarten.

Tipp:

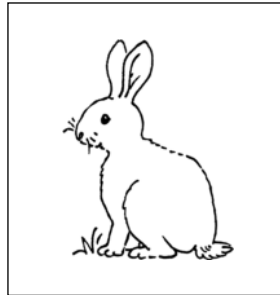
$1 \text{ cm} = 10 \text{ mm}$
 $1 \text{ dm} = 10 \text{ cm} = 100 \text{ mm}$
 $1 \text{ m} = 10 \text{ dm} = 100 \text{ cm} = 1000 \text{ mm}$
 $1 \text{ km} = 1000 \text{ m}$

**Hund**

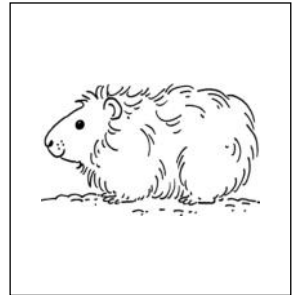
Höhe/Länge: 1,3 m
Gewicht: 45 kg
Alter: 15 Jahre

Katze

Höhe/Länge: 95 cm
Gewicht: 5 000 g
Alter: 20 Jahre

Kaninchen

Höhe/Länge: 50 cm
Gewicht: 1,4 kg
Alter: 7 Jahre

Meerschwein

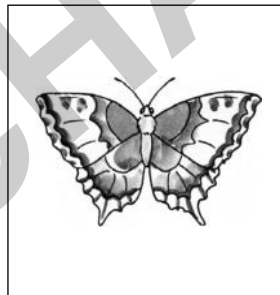
Höhe/Länge: 25 cm
Gewicht: 1 500 g
Alter: 8 Jahre

Biene

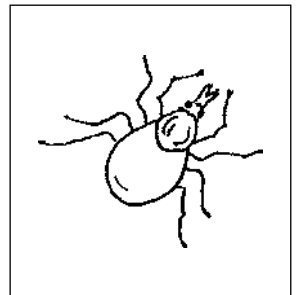
Höhe/Länge: 15 mm
Gewicht: 11 g
Alter: 7 Monate

Fliege

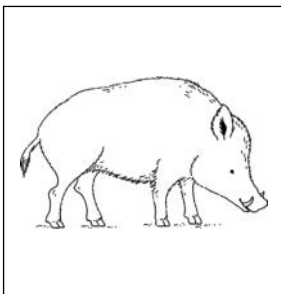
Höhe/Länge: 5 mm
Gewicht: 2 g
Alter: 24 Tage

Schmetterling

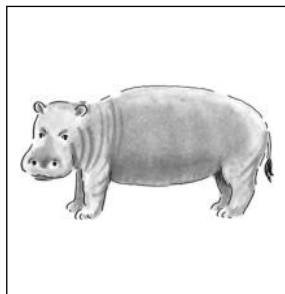
Höhe/Länge: 57 mm
Gewicht: 14 g
Alter: 11 Monate

Zecke

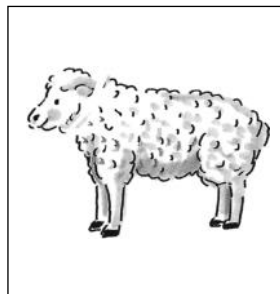
Höhe/Länge: 2 mm
Gewicht: 0,4 g
Alter: 5 Jahre

Wildschwein

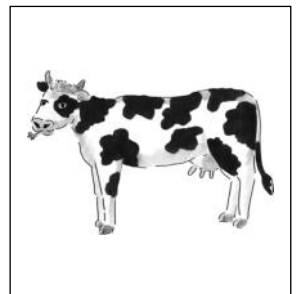
Höhe/Länge: 175 cm
Gewicht: 220 kg
Alter: 20 Jahre

Flusspferd

Höhe/Länge: 300 cm
Gewicht: 4 500 kg
Alter: 35 Jahre

Schaf

Höhe/Länge: 130 cm
Gewicht: 30 kg
Alter: 12 Jahre

Kuh

Höhe/Länge: 2,5 m
Gewicht: 1 t
Alter: 22 Jahre

S. Kieninger/A. Sueck: Rechenspiele gegen Rechenschwäche 5-7
© Auer Verlag

